

Skatox
Pen Spinner

[NOTATIONS] Système de breakdown bas niveau

lun. 28 nov. 2011 17:30

/!\ CE POST EST UNE EBAUCHE ET NECESSITE DES REECRITURES ET COMPLEMENTS. N'HESITEZ PAS A ME FAIRE PART DE VOS COMMENTAIRES.

Ce topic fait suite à deux autres déjà présents dans ce Laboratoire :

topic de fel2fram sur la notation avancée des slots en penspinning :
http://thefpsb.penspinning.fr/laboratoi ... 11579.html

topic de τ sur la notation des phalanges :
http://thefpsb.penspinning.fr/laboratoi ... t3928.html

0 - Intro

Ce topic a pour but de présenter une notation inspirée de la notation des slots avancée par fel2fram, qui vise à décomposer les tricks et/ou combos en des chaînes élémentaires de slots et de rotations du stylo. Actuellement, il existe une notation des tricks hybride, qui est plus ou moins répandue parmi les communautés, mais à ma connaissance personne n'a tenté de descendre sous la barre des "tricks fondamentaux", qu'on n'a jamais vraiment décomposé sous forme de breakdown.

Quelle utilité pour une telle notation ? j'en vois au moins deux :

- expliquer un trick : on peut assez bien décrire un trick par des mots (dépendants donc, de notre langue maternelle), mais il n'existe pas encore de langage universel pour décrire un trick.
- s'affranchir du problème des noms de tricks : des débats sont en cours actuellement sur l'UPSB pour savoir si oui ou non il serait nécessaire d'effectuer une "réforme" mondiale des noms de tricks, pour que tout le monde soit d'accord. Ma proposition est de prendre le problème à la racine, en considérant que les noms ne sont pas importants, mais que le contenu du trick est tout ce qu'on doit en retenir. Cet aspect sera exposé plus loin dans ce post.

Part I : Eléments principaux de la notation

1 - slots

Masquer

La notation utilisée pour un slot est très largement inspirée du système proposé par fel2fram. Le principe est d'écrire les points de contacts sur le stylo dans un certain ordre, de manière à être compréhensible par tous dans un référentiel de base. Pour plus d'informations, voir le topic de fel2fram, lien en haut de ce post.

Dans le système de fel2fram, on note [doigts "intérieurs" par rapport au stylo][.][doigts "extérieurs" par

rapport au stylo], en notant les doigts dans l'ordre défini par un sens de rotation bien précis autour du centre des contacts au stylo.

la position de départ d'un Thumbaround Normal s'écrirait alors ainsi :

T.21

Un ajout proposé par Banz (si je ne m'abuse) était de noter les doigts sans contact au stylo, mais dont la position est importante, en les ajoutant à l'ordre des doigts, mais en les notant entre parenthèses. Exemple, le slot de départ d'un shadow still 12 serait noté :

2(3)(4).1(T) . Les doigts 2 et 1 sont bien en contact avec le stylo, mais les doigts 3, 4 et T sont simplement à placer dans l'ordre indiqué par rapport aux doigts de contact et au stylo, mais sans les faire toucher le stylo. Ces doigts secondaires peuvent jouer un rôle pour éviter le blocage futur du trick, ou tout simplement spécifier un style particulier (pouce replié ou pas, doigts tendus, etc).

Apport 1 : position relative du stylo
Néanmoins l'ordre écrit des doigts dépend ici d'un certain point de vue de référence : on visualise l'ordre en regardant la face "paume" de la main, et en plaçant les doigts autour de l'axe du stylo. Mais certaines positions du stylo empêchent cette face de référence de bien jouer son rôle.

Difficile par exemple de décrire le slot initial d'un Charge 23 à partir de cette idée de doigts "intérieurs" ou "extérieurs".

Ce que je propose, c'est d'utiliser différentes représentations du stylo dans la notation, pour différents axes directeurs du stylo.

Prenons la main face "paume". Le stylo peut alors être noté :
"?" si l'on ne souhaite pas préciser la position du stylo
"|" s'il apparait vertical
"_" s'il apparait horizontal
"." s'il apparait tip face à nous

D'autres positions alternatives pourraient être définies pour spécifier des directions nettement séparées des 3 axes principaux de l'espace. par exemple :

"./|" si le stylo apparait moitié "tip en face" et moitié vertical
"_/.", "./_" et ainsi de suite pour toutes les combinaisons d'axes...

La notation s'en voit rallongée, mais il faut garder en tête que ce niveau de spécification élevé n'est pas toujours nécessaire. Nous reviendrons plus loin sur les niveaux de spécification.

Question qui s'en suit : maintenant que la position du stylo peut être quelconque, quel ordre choisir pour la notation des doigts ? Quelle face de référence appliquer ? Le problème devient ici assez géométrique, et je travaille encore à chercher si on pourrait définir des règles simples à suivre et logiques.

Apport 2 :
τ nous propose un complément simple pour noter les phalanges. Ce complément est facile à intégrer à la notation proposée ici.

ma position d'écriture sans les notations de phalanges :
T2_1 => très peu précis
Avec les phalanges :
Tz2z_1z1x => beaucoup plus précis : point de contact supplémentaire sur la première phalange de 1, position des doigts plus évidente.

2 - rotations du stylo

Masquer

Etant donnés deux slots s1 et s2, nous nous proposons de décrire les rotations du stylo menant de s1 à s2. Notre notation ne se base donc pas sur le mouvement à effectuer avec les doigts, mais bien sur le mouvement absolu du stylo, et la position de la main par rapport à ce stylo entre ces différentes rotations successives.

On réutilise le symbole de transition très fréquent en breakdown de combos, ">". Notre apport est de lui accoler deux éléments :

un indicateur de spin (0.5, 1.0, 1.5, etc)

et un indicateur de sens de rotation (N pour normal, R pour reverse).

Le sens N est défini dans notre proposition par une rotation CW dans le "plan de référence", pour un droitier. Donc CCW dans le plan de référence pour un gaucher. R est le sens contraire.

Le "plan de référence" peut être choisi en connaissant deux éléments : les positions du stylo avant et après la rotation. Couplées à la face de référence utilisée, ces informations permettent de spécifier dans quel plan tournera le stylo, et dans quel sens, par rapport à notre oeil observateur.

Une rotation prend donc une forme de style "N0.5>" ou "R2.5>" .

Part II : niveaux de spécification

Dans cette partie, on prend l'exemple du trick Thumbaround pour décrire les différents niveaux possibles de spécifications. Le niveau 0 de spécification est la nomination du trick, "Thumbaround Normal"

1 - spécification insuffisante

Masquer

Thumbaround Normal T12 - T12 = T?21 R1.0> T2?1

Cette spécification apporte peu d'informations par rapport au système de nom de tricks qui existe déjà. On note quand même que
- les positions de fin et de début diffèrent, tandis que le nom "Thumbaround Normal T12 - T12" ne le laisse pas supposer.
- l'axe du stylo est laissé à peu près libre. Cela pose de l'ambigüité pour le trick, on ne sait pas comment placer son stylo au départ.
- il n'est même pas évident que le stylo doit tourner autour du pouce ... Le problème ici est que la rotation "R1.0>" n'est pas assez spécifiée elle-même. Dans les niveaux plus élevés de spécification, on va s'attacher à décomposer cette rotation.

2 - spécification basique

TODO

3 - surspécification : application au style

TODO

Part III : Intégration des systèmes de notation existants

1 - noms des tricks et notation classique des slots

TODO

2 - breakdown de combos VS breakdown de tricks

TODO

3 - Renforcement de la notation des tricks hybrides

TODO

Problèmes, questions, débats

TODO



Phlogistique
Wikititeur



Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 01:23

En deux mots: pas convaincu.

Intro

J'étais pendant un temps fortement intéressé par la question, donc je suis plutôt enthousiaste à l'idée de créer un langage formel de description d'un combo à bas niveau.

> Actuellement, il existe une notation des tricks hybride, qui est plus ou moins répandue parmi les communautés

HS: j'ai toujours pensé que c'était une erreur de rendre cette notation si complexe, et que c'est cette erreur qui fait qu'elle n'est pas souvent utilisée. La notation des tricks imbriqués, notamment (les {}) est horrible et inutile.

> personne n'a tenté de descendre sous la barre des "tricks fondamentaux"

Je me rappelle d'avoir à une époque avec Lindor tenté d'énumérer les tricks que nous savions faire qui ne pouvaient pas s'exprimer en fonction d'autres tricks; en tout, nous avions recensé sept tricks au total. Les sonic (une charge est un sonic 12-12), les around (qui incluent pass), les top spin, les wiper, les aerial, les swivel, et les stalls (qui incluent tout les tricks spinless). Je ne sais pas si c'est ce niveau là que tu appelles "tricks fondamentaux".

> expliquer un trick

Oui.

> s'affranchir du problème des noms de tricks

Non. Si tu veux que ce langage dont tu jettes les bases soit vraiment utilisé par les pen spinners (même par ceux qui discutent de technique et de tricks), il faut que tu saches répondre aux besoins des pen spinners. Le besoin principal, la pluspart du temps, est d'exprimer de manière concise des mouvements fréquents. Les pen spinners font très, très souvent des Thumbaround et des Punkan, et il est nécéssaire de pouvoir le dire de manière concise et claire, sans risquer de confondre le thumbaround avec un trick voisin mais totalement inédit et original.

> des débats sont en cours actuellement sur l'UPSB pour savoir si oui ou non il serait nécessaire d'effectuer une "réforme" mondiale des noms de tricks, pour que tout le monde soit d'accord

Je n'ai pas grand espoir qu'une réforme unilatérale réussisse à mettre les gens d'accord. Surtout dans notre discipline ou la pluspart des meilleurs sont encore des enfants qui s'embarassent peu de la correction et de la formalité du langage qu'ils emploient pour décrire ce qu'ils font -- et ils ont bien raison.

Le langage

À mon avis, tu brûles un peu les étapes. Il y a (grossièrement) deux choses à considérer lorsque tu décris un langage:

- Sa sémantique; ce qu'on dit dans ton langage. Ici, tu fais le choix d'un complet changement de paradigme, en décidant que l'on va tout décrire en fonction de la position relative des doigts et du stylo. Tu as peut-être l'intuition que c'est une bonne idée, mais il faudrait que tu le justifie, et que tu le démontre à l'aide d'exemples. Je n'ai pas eu l'impression que tu justifie ce paradigme, et je n'ai pas trouvé tes exemples très convaincants de son efficacité.
- La syntaxe; comment les concepts exprimés sont retranscrits en lettres ou en sons. Ici, contrairement au point précédent, tu choisis de t'inspirer fortement de la syntaxe déjà existante. Mais là non plus, tu ne me convaincs pas; déjà parce que la syntaxe que tu proposes me semble obscure et peu lisible, mais aussi parce que tu ne spécifie pas comment la retranscrire à l'oral; ce qui me semble également important.

> ou tout simplement spécifier un style particulier (pouce replié ou pas, doigts tendus, etc).ou tout simplement spécifier un style particulier (pouce replié ou pas, doigts tendus, etc).

J'ai du mal à imaginer que la notation proposée soit suffisante pour noter toutes les positions de la main; et si je lance le stylo, je plie les doigts, je les déplie, et je le ratrappe, tu fais quoi?

> Dans le système de fel2fram, on note [doigts "intérieurs" par rapport au stylo][.][doigts "extérieurs" par rapport au stylo]

Il faut que j'aille relire le topic, il me semblait justement que le seul point déterminant était l'ordre de rotation.

> "?" si l'on ne souhaite pas préciser la position du stylo
> "|" s'il apparait vertical
> "_" s'il apparait horizontal
> "." s'il apparait tip face à nous
> "./|" si le stylo apparait moitié "tip en face" et moitié vertical
> "_/.", "./_" et ainsi de suite pour toutes les combinaisons d'axes...

Passons outre le fait que c'est absolument horrible au niveau de la notation. Tu définis ici la position du stylo uniquement par rapport à la position de la main, en ignorant la position de la main par rapport au sol. Je trouve ça ni intuitif, ni pertinent.

> τ nous propose un complément simple pour noter les phalanges. Ce complément est facile à intégrer à la notation proposée ici.

Je dois avouer qu'à l'époque ou il a posté ça, je n'étais vraiment pas chaud, surtout que j'avais pondu une notation englobant la position des doigts autour du stylo _et_ les phalanges peu de temps avant. Avec du recul, ça me semble sensé et d'une simplicité enfantine, ce qui est une bonne chose. Rien à redire.

Quelques notes

En conclusion: Je pense que tu pars dans la mauvaise direction; et même si tu nous prouvais que c'est la bonne direction, je pense qu'il faut que tu trouve une syntaxe bien plus claire (et idéalement, pronnonçable).

C'est une bonne de reconnaitre le besoin de pouvoir spécifier plus ou moins de précisions.

Àmha, si on veut jeter les bases d'un langage formel et exhaustif pour décrire le pen spinning, le plus important est de s'attarder sur sa sémantique et sur tout ce qu'il devra exprimer. En vrac et en citant des points qui se recoupent:
- La position du stylo
- La position des doigts
- Les contacts entre les doigts et le stylo
- La rotation du stylo
- Les autres mouvements du stylo par rapport à la main (exemple: les see-saw et aerial)
- Les mouvements des doigts
- La position de tout ça par rapport au sol
- La force appliqué par les différents points de contact au stylo.
- L'énergie cinétique du stylo (les mouvements du stylo par rapport à la terre)
- L'accélération du stylo; le rythme.
- Les intéractions entre les mains
- Les intéractions avec d'autres objets
- La synchronisation d'un combo 2P2H ou 2P1H
- L'intéraction entre les stylos dans un combo 2P2H ou 2P1H

Liste à compléter

Et je pense que pour ce qui est de la syntaxe, rester encore beaucoup plus proche des notations actuelles serait une bonne idée pour faciliter l'adoption du langage. L'idéal, ce serait que notre nouveau langage soit à peu de chose près un sur-ensemble du langage des tricks actuel. Mais je ne suis pas certain que c'est possible sans des contorsions qui rendraient la chose indigeste.

Et une chose à garder à l'esprit: il arrive parfois, avec la sémantique des notations actuelles, d'avoir des tricks définis différemment qui sont en fait exactement les mêmes en réalité, même si la notation ne l'implique pas forcément. Un exemple rigolo: si tu tentes de faire un swivel de l'autre coté de la main, c'est à dire un inverse swivel, tu te rendras compte que c'est exactement la même chose qu'un swivel reverse (c'est à dire un swivel "rembobiné"). Intuitivement, je dirais qu'il vaut mieux limiter les cas comme ça: si deux trics sont les mêmes dans la réalité, il est préférable de pouvoir déterminer que ce sont les mêmes grâce à la sémantique du langage utilisé pour les décrire.

> [01:12:34] <Lindor> En même temps, les autres sont tous bêtes
> [01:12:43] <Lindor> soit dit sans vouloir les rabaisser, bien sûr





Lindor
Pen Spinnerette - 2 avertissements



Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 01:34

Bah, j'attend juste de voir le travail achevé, mais je reste septique pour l'instant : tu te reposes sur des bases que j'ai toujours trouvées douteuses, inaptes à prendre en compte tous les cas. Pour moi, il y a quelque chose qu'on loupe encore dans les décompositions fondamentales du mouvement, mais je n'arrive pas à voir quoi.

EDIT :

@Phlo : tu sembles n'avoir pas saisi que le travail de Skatox ne projette aucune utilisation dans le "langage courant", mais juste une formalisation assez rigoureuse pour pouvoir considérer une description d'un combo comme une programmation de ce combo : en gros, n'avoir aucune ambiguité, aucune imprécision, avec un minimum de symbole. C'est d'abord un défi technique, et enfin une solution éventuelle si l'on souhaite décrire précisément un trick indescriptible sinon - quoi qu'une vidéo soit toujours le plus utile.

Je vous aime tous, sauf un.



Phlogistique
Wikititeur



Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 01:50

> **Lindor a écrit :**
> @Phlo : tu sembles n'avoir pas saisi que le travail de Skatox ne projette aucune utilisation dans le "langage courant", mais juste une formalisation assez rigoureuse pour pouvoir considérer une description d'un combo comme une programmation de ce combo : en gros, n'avoir aucune ambiguité, aucune imprécision, avec un minimum de symbole. C'est d'abord un défi technique, et enfin une solution éventuelle si l'on souhaite décrire précisément un trick indescriptible sinon - quoi qu'une vidéo soit toujours le plus utile.

Soit; ça diminue mes réserves sur le coté indigeste de la syntaxe et sur l'absence de pronnonciation proposée; néanmoins je maintiens mes autres critiques. En particulier, je suis tout à fait d'accord avec la première partie de ton message.

> [01:12:34] <Lindor> En même temps, les autres sont tous bêtes
> [01:12:43] <Lindor> soit dit sans vouloir les rabaisser, bien sûr



Lindor
Pen Spinnerette - 2 avertissements



Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 01:57

Je vais meme aller plus loin : je ne crois pas à ce qu'on puisse projeter un mouvement tridimentionnel sur une dimension (car l'enchainement des assertions dans ta technique de breakdownage est linéaire, donc unidimensionnel, Skatox) sans accepter de perdre énormément d'informations. Pour moi, il faudrait tout reprendre à 0 en repensant le système en 3D, au lieu de tenter de coller bout à bout des séquences 3D élémentaires.

Je vous aime tous, sauf un.



Leftfinger
Doigt parti



Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 02:03

l'intro: Ta notion de contenu de trick n'est vraie que pour la France (vu qu'on est français). Je veux dire par là qu'il

y a des frontières de langue, car certaines langues sont plus précises que d'autres, des mots ont un sens plus ou moins abstrait dans une langue (par exemple "smoothness" en pen spinning, c'est pas trop descriptible en français.

1- slots
Il faudrait modifier ton exemple en mettant par ordre "doigtaire":
2(3)(4).1(T) deviendrait (T)1.2(3)(4) Pour une meilleure compréhension simplement.

apport 1
Comment notes-tu une double charge? " . " ? (tip face à nous)

apport 2
C'est assez compliqué visuellement (je parle du visuel de lecture) ta notation avec des xyz entre des T1234 (je propose donc le truc dans le spoiler) Et là je comprends pas trop, ton:
Tz2z_1z1x

Afficher

La rotation, c'est pas bête.
Donc en fait, ce que je retiens surtout, c'est ta notation de la rotation dans le break, qui est meilleure que 1 / 1.5 / 2 etc... (seulement dans une décomposition totale par contre, parce que voir ça partout, pwah.)

Leftfinger Session 3 !

Afficher

Image

Skatox
Pen Spinner

Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 03:29

@Phlogistique :

beaucoup de remarques intéressantes. Merci pour ta critique. Je rappelle que mon post est une ébauche à compléter, je l'ai postée justement pour avoir des premiers avis. Je te réponds sur les points majeurs de ton post :

> **Phlogistique a écrit :**
> HS: j'ai toujours pensé que c'était une erreur de rendre cette notation si complexe, et que c'est cette erreur qui fait qu'elle n'est pas souvent utilisée. La notation des tricks imbriqués, notamment (les {}) est horrible et inutile.

oui la notation hybride est complexe (my bad, j'étais très impliqué dans son développement). Il faut la simplifier. Je pense que mettre au point une notation de breakdown low-level pourrait y contribuer fortement.

> **Phlogistique a écrit :**
> Je me rappelle d'avoir à une époque avec Lindor tenté d'énumérer les tricks que nous savions faire qui ne pouvaient pas s'exprimer en fonction d'autres tricks; en tout, nous avions recensé sept tricks au total. Les sonic (une charge est un sonic 12-12), les around (qui incluent pass), les top spin, les wiper, les aerial, les swivel, et les stalls (qui incluent tout les tricks spinless). Je ne sais pas si c'est ce niveau là que tu appelles "tricks fondamentaux".

Oui, c'est tout à fait ça. De même, les tricks hybrides composés à l'origine de ces "fondamentaux au sens large" sont un sacré bordel, et mériterait une description bas-niveau pour compléter les notations hybrides actuelles qui parfois spécifient mal le trick.

> **Phlogistique a écrit :**
>
> Non. Si tu veux que ce langage dont tu jettes les bases soit vraiment utilisé par les pen spinners (même par ceux qui discutent de technique et de tricks), il faut que tu saches répondre aux besoins des pen spinners. Le besoin principal, la pluspart du temps, est d'exprimer de manière concise des mouvements fréquents. Les pen spinners font très, très souvent des Thumbaround et des Punkan, et il est nécéssaire de pouvoir le dire de manière concise et claire, sans risquer de confondre le thumbaround avec un trick voisin mais totalement inédit et original.

Le besoin principal dont tu parles, donner des noms aux tricks y répond bien. Mais ces noms ne sont pas forcément les mêmes pour toutes les communautés. Si par hasard tu connais un peu le monde de la programmation (ou même juste des maths, ça je suppose que oui certainement), et bien mon point de vue est le suivant :
nom de trick = nom de variable
description low-level du trick = valeur de la variable

les noms sont parfois interchangeables parce qu'on vit dans un monde aux communautés éparses, et où les conventions ne sont pas universelles pour le nommage.
Apporter un langage au but inédit fait de ce langage un objet unique, sans concurrent, qui peut alors peut-être s'imposer comme un moyen de mettre tout le monde d'accord. pas sur le choix d'un nom unique, mais sur le fait que le nom importe moins que ce qu'il représente. Si demain j'invente un trick que je pense inédit, je le nomme Farted Cobra Pie, et qu'en fait un japonais l'a déjà créé et appelé autrement, à part en décryptant des vidéos, je n'ai aucun moyen de savoir si c'est le même trick. Si une notation universelle de description des tricks recensés existe, c'est une autre histoire. C'est ce que je voulais dire par "s'affranchir de la question des noms de tricks".

> **Phlogistique a écrit :**
> Je n'ai pas grand espoir qu'une réforme unilatérale réussisse à mettre les gens d'accord. Surtout dans notre discipline ou la pluspart des meilleurs sont encore des enfants qui s'embarassent peu de la correction et de la formalité du langage qu'ils emploient pour décrire ce qu'ils font -- et ils ont bien raison.

Oui. Je ne compte pas faire remplacer l'utilisation des noms de tricks. Breaker des tricks n'empêche pas de les utiliser en tant que tricks, je souhaiterais juste qu'on puisse spécifier ce qu'EST un thumbaround 12, ce qu'est un swivel. Et si les noms ne parlent pas, faire parler cette notation en se basant sur la description de référence associée au nom (et là, ça peut varier selon les communautés, en mode dictionnaire de tricks)

> **Phlogistique a écrit :**
> À mon avis, tu brûles un peu les étapes. Il y a (grossièrement) deux choses à considérer lorsque tu décris un langage:
>
> Sa sémantique; ce qu'on dit dans ton langage. Ici, tu fais le choix d'un complet changement de paradigme, en décidant que l'on va tout décrire en fonction de la position relative des doigts et du stylo. Tu as peut-être l'intuition que c'est une bonne idée, mais il faudrait que tu le justifie, et que tu le démontre à l'aide d'exemples. Je n'ai pas eu l'impression que tu justifie ce paradigme, et je n'ai pas trouvé tes exemples très convaincants de son efficacité.

Pour les exemples, les justifications : CECI EST UNE EBAUCHE PLEIN DE TODOs. C'est-à-dire une idée en gestation.
Pour la sémantique, j'aborde les différents éléments de ta liste plus bas.

> **Phlogistique a écrit :**
> La syntaxe; comment les concepts exprimés sont retranscrits en lettres ou en sons. Ici, contrairement au point précédent, tu choisis de t'inspirer fortement de la syntaxe déjà existante. Mais là non plus, tu ne me convaincs pas; déjà parce que la syntaxe que tu proposes me semble obscure et peu lisible, mais aussi parce que tu ne spécifie pas comment la retranscrire à l'oral; ce qui me semble également important.

Selon moi, le fait qu'on ne puisse pas prononcer facilement à l'oral n'est pas un handicap énorme pour une telle notation. Pour deux raisons : à l'oral, il sera toujours plus simple de décrire le mouvement par la langue naturelle,

a fortiori si on est en face-à-face avec son interlocuteur et qu'on peut donner un exemple en live, ou même par vidéo. Je n'ai pas l'intention d'en faire un critère de la notation. Par contre, sa concision est importante, et c'est pourquoi je fais appel à des symboles obscurs ("./_" et compagnie). Je suis ouvert à toute proposition lexicale alternative :).

> **Phlogistique a écrit :**
>
> J'ai du mal à imaginer que la notation proposée soit suffisante pour noter toutes les positions de la main; et si je lance le stylo, je plie les doigts, je les déplie, et je le ratrappe, tu fais quoi?

Je ne ferais aucune différence avec un lancer rattrapage. Je noterais les slots de départ et d'arrivée, le slot vide, les éventuels spins en l'air, mais pas le repliage des doigts entre les deux. Mon référentiel main est en cause. Au pire du pire, quelque chose comme ça :

[slotInitial] > (P)?(1)(2)(3)(4) > (P)(1)(2)(3)(4)? > (P)?(1)(2)(3)(4) > [slotFinal]. Je conçois que ça devient un peu bancal sur ce genre d'exemple.

Question quand même, est-ce que c'est vraiment considéré comme un trick ça ? :/

> **Phlogistique a écrit :**
> Citation:
> Dans le système de fel2fram, on note [doigts "intérieurs" par rapport au stylo][.][doigts "extérieurs" par rapport au stylo]
>
> Il faut que j'aille relire le topic, il me semblait justement que le seul point déterminant était l'ordre de rotation.

Oui, il faut que je reprenne ce point, je décris mal son travail. Ma notation est plus contrainte que la sienne.

> **Phlogistique a écrit :**
> Àmha, si on veut jeter les bases d'un langage formel et exhaustif pour décrire le pen spinning, le plus important est de s'attarder sur sa sémantique et sur tout ce qu'il devra exprimer. En vrac et en citant des points qui se recoupent:
> - La position du stylo
> - La position des doigts
> - Les contacts entre les doigts et le stylo
> - La rotation du stylo
> - Les autres mouvements du stylo par rapport à la main (exemple: les see-saw et aerial)
> - Les mouvements des doigts
> - La position de tout ça par rapport au sol
> - La force appliqué par les différents points de contact au stylo.
> - L'énergie cinétique du stylo (les mouvements du stylo par rapport à la terre)
> - L'accélération du stylo; le rythme.
> - Les intéractions entre les mains
> - Les intéractions avec d'autres objets
> - La synchronisation d'un combo 2P2H ou 2P1H
> - L'intéraction entre les stylos dans un combo 2P2H ou 2P1H
> Liste à compléter :)

On est aussi d'accord sur ce point. Mon principe est de me baser sur un ensemble restreint de ces aspects, et d'essayer d'induire les autres. C'est un problème de jeux de contraintes sur la main pour lequel je n'ai pas du tout le niveau en maths ni en anatomie, mais j'essaye de faire en sorte que quelques aspects impliquent un certain nombre d'autres.

je prends comme aspects "axiomatiques" de ma notation :
- La position du stylo
- La position des doigts
- Les contacts entre les doigts et le stylo
- La rotation du stylo
- Les autres mouvements du stylo par rapport à la main (exemple: les see-saw et aerial)

ma notation représente ces 5 aspects, au moins partiellement.

Viennent ensuite des critères liés au problème du référentiel : je prends la main, mais certains tricks dépendent de la gravité, donc du sol, et donc du référentiel terrestre ET manuel (je passe sur les autres parties du corps). Ces critères-là ne sont pas pris en compte. Peut-être que ce ne serait pas si dur à greffer en surcouche de ma notation, j'y réfléchirai. Les critères liés au référentiel terrestre :
- La position de tout ça par rapport au sol
- L'énergie cinétique du stylo (les mouvements du stylo par rapport à la terre)

Ensuite, mon système, dans son état larvaire, n'est pas prévu pour le cas général nPmH, mais restreint au 1P1H. A part un surdécoupage par blocs, du style. La synchronisation est un problème difficile à décrire par du texte, dans n'importe quel langage formel... Si un jour une notation nouvelle peut y être adaptée, j'en serai ravi 🙂. Voici donc les choses que je ne vise pas du tout à décrire pour l'instant :
- Les intéractions entre les mains
- Les intéractions avec d'autres objets
- La synchronisation d'un combo 2P2H ou 2P1H
- L'intéraction entre les stylos dans un combo 2P2H ou 2P1H

Les critères restants me semblent importants pour décrire le trick, mais peuvent (plus ou moins) être déduits de mes axiomes :
- les mouvements des doigts (d'un slot à l'autre, replacement du doigt par le chemin le plus simple possible)
- La force appliquée par les différents points de contact au stylo. (impliquée pour réaliser certains mouvements, mais cas complexes si gravité intervient)
- L'accélération du stylo; le rythme. (tantôt induits par les actions à effectuer, tantôt purement stylistiques, et non décrits)

J'essaye de me fonder sur un minimum de critères, pour éviter des notations à rallonges, et parce que l'ASCII a un nombre limité de caractères spéciaux. Bref, par simplicité de lecture. Mes "axiomes" de description ne sont peut-être pas les bons, encore une fois je n'attend que des propositions pour évoluer !

Merci pour tes remarques, j'en prends bien note.

@Lindor : La main est une monstruosité de la nature par sa complexité ... Mes bases sont douteuses parce que j'y vais à l'intuition ... Mais je crois en la possibilité d'un résultat probant, cependant je n'y arriverai pas en tâtonnant seul 🙂.

Sinon, je ne crois pas qu'on sache écrire sur Internet en 3D. Spécifier un mouvement 3D en texte (linéaire selon tes mots) est tout à fait possible, les maths en sont une preuve. Mais je préfèrerais éviter d'aller trifouiller des rotations composées... Représenter quelques plans de rotation "principaux"et la longueur du spin me parait une alternative viable, même si effectivement on perd la précision :S ... Je ne pense pas qu'il faille spécifier des tricks au millimètre près cependant, trop de paramètres varient d'un spinner+pen à l'autre.

@Leftfinger :

> **Leftfinger a écrit :**
> 1- slots
> Il faudrait modifier ton exemple en mettant par ordre "doigtaire":
> 2(3)(4).1(T) deviendrait (T)1.2(3)(4) Pour une meilleure compréhension simplement.

On perd de l'info en faisant ça, car l'ordre d'écriture des doigts détermine la position. Si on change l'ordre d'écriture des doigts, on change le slot. Tout ramener à un ordre fixe rend donc la notation soit beaucoup moins puissante (moins de slots représentés), soit très ambigüe. Cf le topic de fel2fram.

> **Leftfinger a écrit :**
> apport 1
> Comment notes-tu une double charge? " . " ? (tip face à nous)

ça dépend de la position de départ, mais quelque chose comme ça :
charge 23 = 3(4)|2(1) N0.5> (1)2|(4)3 N0.5> 3(4)|2(1)
double charge 23 = charge 23 > charge 23 = 3(4)|2(1) N0.5> (1)2|(4)3 N0.5> 3(4)|2(1) N0.5> (1)2|(4)3 N0.5> 3(4)|2(1)

Si tu fais bien ton charge, en prenant comme face de référence la face "paume" de la main, le stylo n'est à aucun moment dans l'axe vers ton oeil. Au contraire, il tourne presque seulement dans le plan de la paume. par contre en tentant de décomposer le charge en rotations de 0.25, j'ai découvert deux positions du stylo différentes qui ont la même notation de slot avec ma notation :

charge 23 = 3(4)|2(1) N0.25> **2_3** N0.25> (1)2|(4)3 N0.25> **2_3** N0.25> 3(4)|2(1)

Dans le charge, les deux slots notés 2_3 sont bien un même "slot", mais avec un stylo dans une position différente (plus ou moins "inverse" l'une de l'autre). Seule l'introduction des rotations de 0.25 passant par la position verticale permet de contraindre la position réelle dans le mouvement. Oui, je me masturbe intellectuellement 🙂 .

> **Leftfinger a écrit :**
> apport 2
> C'est assez compliqué visuellement (je parle du visuel de lecture) ta notation avec des xyz entre des T1234 (je propose donc le truc dans le spoiler) Et là je comprends pas trop, ton:
> Tz2z_1z1x
> Donc je proposerais plutôt T_12
> T = z
> 1 = yz (la position du mod sur le 1 pendant le TA est entre les deux phalanges, non?)
> 2 = z

J'aime l'idée de pouvoir définir des variables de façon à "fixer" les choses, mais avec ça tu perds encore la donnée d'ordre. Si je note 1z1x, c'est pour désigner deux points de contact différents (un en x et un en z), et dans l'ordre indiqué autour du stylo. Un point de contact unique en yz est différent (je n'avais pas pensé aux inter-phalanges, ça va chercher loin là du coup !)

Merci à tous pour vos commentaires. Je continue les recherches, n'hésitez pas à présenter vos propres idées et alternatives dans ce topic ...


DOMTOM_
pr0n Addict



Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 13:54

Juste comme ça, ça ne vous vient pas à l'idée que ce serait bien que ceux qui s'en serviront (aka. les spinners) puissent la comprendre ? Parce que je viens de passer 10 minutes à lire le premier message, j'ai toujours pas compris comment on peut noter ne serait-ce que la position de départ du shadow still 12 comme ça. Après, je suis peut-être con, mais bon.

Image Image
eban, raimo, Smile, -Six-, dOmToM > All. Deuxième du tournoi FPSB 2010. 😆

SkyDrive
Image


Nix
Connard



Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 16:42

> **DOMTOM_ a écrit :**
> Juste comme ça, ça ne vous vient pas à l'idée que ce serait bien que ceux qui s'en serviront (aka. les spinners) puissent la comprendre ? Parce que je viens de passer 10 minutes à lire le premier message, j'ai toujours pas compris comment on peut noter ne serait-ce que la position de départ du shadow still 12 comme ça. Après, je suis peut-être con, mais bon.

C'est comme les profs qui trouvent évident ce qu'ils racontent.


çalıβaŋ
Pen Spinner



Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 19:57

descendre sous les tricks fondamentaux ??
au final dans quel but.
quand on y pense on pourrai s'en servir pour expliqué des nouveaux concepts ou des tricks comme ceux de fel dans ces combos
Mais a part ça je vois pas...
J'adore breaké des combos, aussi je suis d'accord sur certain point des notations que tu emploi dans ton post (pas le système avec l'angle du stylo et tout et tout.) en effet ces notations peuvent être pratiquent dans des cas au final rare.
quasiment tout les tricks peuvent être expliqué ou breaké a partir des fondamentaux.
je pense qu'aux fil du temps de le nombre de 4 fondamentaux va augmenté de nouveaux concepts entrainera le besoin d'un nouveau mouvement de base.
par exemple ajouté les wipers serait parfaitement censé.
aucun des fondamentaux ne peut le décrire alors que c'est un trick qui sert de base pour bon nombre d'autre.

on peut prendre comme exemple les swivels comment on a défini un swivel... a partir du sonic et ces tout a fait justifiable.

revenir a des low-levels tricks ça peut être un défi pour ceux qui veulent compléter la notation mais ce ne sera jamais utilisé.

pour l'instant revenir a ce stade de tricks est sans intêret IMO.

VicGotGame, s777, fire@fox, ivabra, fel2fram, gibki, kaede*,sAku, Near, gisele8 > ALL

<3 Crew Cuts <3

Afficher

Afficher

Afficher

Afficher



Nix
Connard

Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 20:03

> **caliban a écrit :**
> descendre sous les tricks fondamentaux ??
> au final dans quel but.
> quand on y pense on pourrai s'en servir pour expliqué des nouveaux concepts ou des tricks comme ceux de fel dans ces combos
> Mais a part ça je vois pas...
> J'adore breaké des combos, aussi je suis d'accord sur certain point des notations que tu emploi dans ton post (pas le système avec l'angle du stylo et tout et tout.) en effet ces notations peuvent être pratiquent dans des cas au final rare.
> quasiment tout les tricks peuvent être expliqué ou breaké a partir des fondamentaux.
> je pense qu'aux fil du temps de le nombre de 4 fondamentaux va augmenté de nouveaux concepts entrainera le besoin d'un nouveau mouvement de base.
> par exemple ajouté les wipers serait parfaitement censé.
> aucun des fondamentaux ne peut le décrire alors que c'est un trick qui sert de base pour bon nombre d'autre.
>
> on peut prendre comme exemple les swivels comment on a défini un swivel... a partir du sonic et ces tout a fait justifiable.
>
> revenir a des low-levels tricks ça peut être un défi pour ceux qui veulent compléter la notation mais ce ne sera jamais utilisé.
>
> pour l'instant revenir a ce stade de tricks est sans intêret IMO.

\o/

Ton premier message intéressant sur 995 !



ɕalıβaŋ
Pen Spinner

Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 20:41

elle était attendu celle la... <3

VicGotGame, s777, fire@fox, ivabra, fel2fram, gibki, kaede*,sAku, Near, gisele8 > ALL

<3 Crew Cuts <3

Afficher

Afficher

Afficher

Afficher



Lindor
Pen Spinnerette - 2 avertissements

Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mar. 29 nov. 2011 20:55

> **DOMTOM_ a écrit :**
> Juste comme ça, ça ne vous vient pas à l'idée que ce serait bien que ceux qui s'en serviront (aka. les spinners) puissent la comprendre ? Parce que je viens de passer 10 minutes à lire le premier message, j'ai toujours pas compris comment on peut noter ne serait-ce que la position de départ du shadow still 12 comme ça. Après, je suis peut-être con, mais bon.

Je ne peux que citer les inconnus :

« Il ne faut jamais prendre les gens pour des cons mais il ne faut pas oublier qu'ils le sont »

Je vous aime tous, sauf un.

Skatox
Pen Spinner

Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mer. 30 nov. 2011 00:21

> **DOMTOM_ a écrit :**
> Juste comme ça, ça ne vous vient pas à l'idée que ce serait bien que ceux qui s'en serviront (aka. les spinners) puissent la comprendre ? Parce que je viens de passer 10 minutes à lire le premier message, j'ai toujours pas compris comment on peut noter ne serait-ce que la position de départ du shadow still 12 comme ça. Après, je suis peut-être con, mais bon.

C'est pas toi qui est con, c'est mon post qui est encore très brouillon (de plus, la preuve n'est pas encore faite que mon système marche sans accroc).

Position de départ du shadow still 12 :

(4)(3)2|1

explication :
On prend comme référence un angle de vue face à la paume, main à l'horizontale.
Le stylo vu sous cet angle est à la verticale, on utilise donc "|" pour noter le stylo.
On note ensuite les doigts dans l'ordre suivant : à gauche, ceux devant le stylo par rapport à notre oeil. à droite de "|", ceux derrière le stylo.
Donc 4,3 et 2 sont devant, et 1 derrière. Le pouce, peu importe, donc on ne le note pas.
Linéairement, les doigts sont en fait notés selon une rotation (CW pour droitier, CCW pour gaucher) autour de l'axe du stylo, en commençant par les doigts devant.

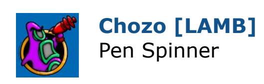
Soit 432|1 , dans le bon ordre. Pour bien spécifier les points de contact, il est nécessaire de différencier doigts au contact (1 et 2) des doigts sans contact au stylo, mais dont la position par rapport au stylo est importante pour le trick (3 et 4).

On a donc au final (4)(3)2|1 .

Si on voulait spécifier une position de départ au bout des phalanges (disons "korean style"), il suffirait de rajouter des annotations de phalange aux doigts en contact :

(4)(3)2z|1z , où z désigne la dernière phalange.

Le point un peu obscur à la compréhension se trouve surtout au niveau de quel angle de vue adopter selon la position du stylo, pour que l'ordre des écritures des doigts est un sens. je réfléchis à comment améliorer cette étape.



Chozo [LAMB]
Pen Spinner



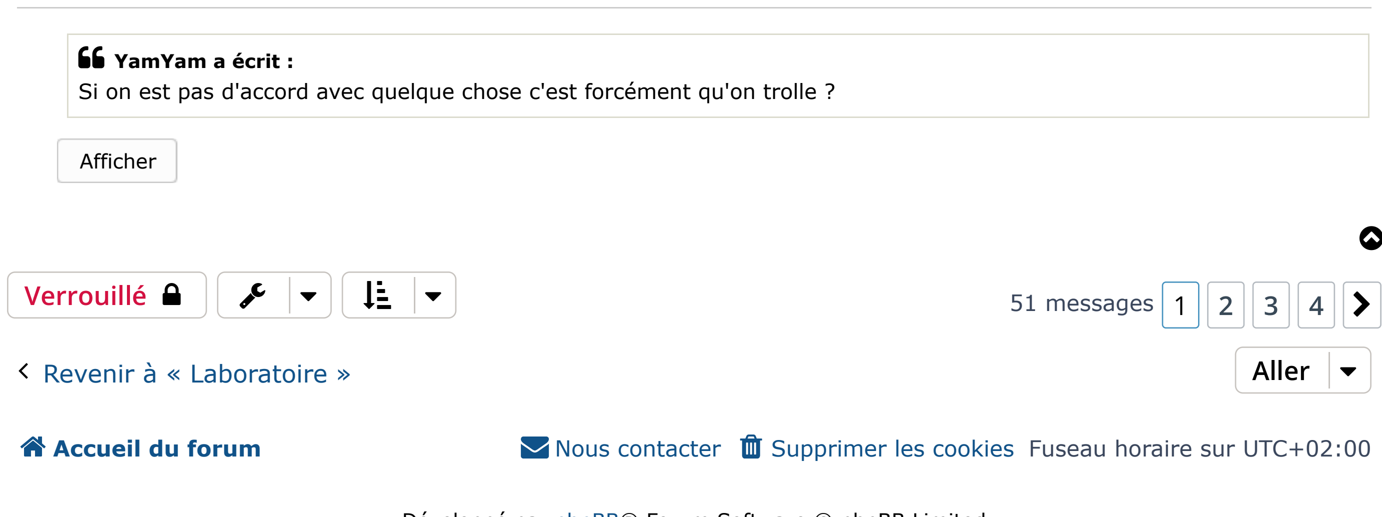
Re: Système de breakdown bas niveau : décomposer les tricks

mer. 30 nov. 2011 00:27

Je suis désolé je vais poster un truc qui va paraître philistin et péremptoire.

Les gens font pas du PS pour faire des maths.

Cette notation elle a un avenir dans le domaine théorique et "critique", mais jamais elle sera utilisée par tout le monde, parce qu'on mettra plus de temps à l'apprendre que les tricks auxquels elle s'appliquera. C'est une bonne idée de la développer mais réformer le système mondial d'appellations à mon avis c'est utopique et pas du tout une bonne idée.



> **YamYam a écrit :**
> Si on est pas d'accord avec quelque chose c'est forcément qu'on trolle ?

Afficher

Verrouillé

51 messages 1 2 3 4

Revenir à « Laboratoire »

Aller